

DBV Clinic 2008, Darmstadt, 11. bis 13. Januar 2008

Situational Hitting vs. Power Hitting

Referent: Bundestrainer Mathias Winterrath

Assistenztrainer DBV C-Kader, DBV Stützpunkttrainer Bonn

Gliederung:

- 1. Spielszenario # 1: „Traum von der perfekten Offensive!“**
- 2. Spielszenario # 2 : „Begegnung mit der Realität!“**
- 3. Power Hitting – Definition**
- 4. Situational Hitting – Definition**
- 5. Situational Hitting vs. Power Hitting – Vor- und Nachteile**
- 6. Wahl der Offensivstrategie**
- 7. Situational Hitting – Voraussetzungen für eine effektive Anwendung**
- 8. Situational Hitting – Zielsetzungen und Zielerreichung in verschiedenen Spielsituationen**
- 9. Situational Hitting im Training**

1. Spielszenario # 1: „Traum von der perfekten Offensive!“

- **Leadoff Hitter: Leadoff Double**
- **# 2 Hitter: RBI Double (1:0)**
- **# 3: Hitter: 2 Run Homer (3:0)**
- **# 4 Hitter: Solo Homer (4:0)**
- **# 5 Hitter: Double**
- **# 6 Hitter: RBI Single (5:0)**
- **Big Inning im 1st Inning**
- **Nach 4 IF Errors, weiteres Big Inning im 2nd Inning (9:0)**
- **Weiteres Big Inning im 4th (13:0), Etc.**
- **Mehrere Big Innings führen zu deutlichem Sieg**

Gründe für den Spielverlauf:

- **Starke Offensive**
- **Kompetente Hitter**
- **Hitter mit Power**
- **Schwacher Gegner**
- **Pitching (Hitter können Pitching schlagen)**
- **Defensivschwäche (C, IF, OF)**

Fazit:

- **Offensivstrategie: Playing for the Big Inning / Power Hitting Approach**
- **Individuelles Hitting dominiert unser Offensivspiel**
- **Keine weitere Intervention des Trainers erforderlich, da die Offensive die Aufgabe problemlos erledigt und die gegnerische Defensive zusätzlich Fehler begeht**
- **Hoher Sieg zeichnet sich früh ab**

2. Spielszenario # 2 : „Begegnung mit der Realität!“

- **Starker Gegner**
- **Starkes, möglicherweise dominantes Pitching**
- **Starke Defensive (soildes C, IF, OF; keine Extra Outs, keine „geschenkten“ Runs)**
- **Offensive Schwächen**
- **Probleme mit gegnerischem Pitcher**
- **Zu wenige gute Hitter in der Batting Order (niedriger AVG u. SLG)**
- **Zu viele Schwachstellen in der Batting Order (Defizite, Sure Outs, etc.)**

Voraussichtlicher Spielverlauf:

- **Es zeichnet sich bereits früh ab, dass es keinen deutlichen Sieg geben wird!**
- **Es zeichnet sich bereits früh ab, dass es ein knappes Ergebnis geben wird!**

Fazit:

- **Anpassung der Offensivstrategie an die Gegebenheiten**
- **Playing for the Big Inning / Power Hitting Approach keine Erfolg versprechende Spielstrategie**
- **Alternative Offensivstrategie: Playing for 1 Run / Situational Hitting Approach**
- **Ansatz: Get ‘em on!, Get ‘em over!, Get ‘em in!**
- **Ansatz: Station to Station Baseball**
- **Hitter müssen einen der jeweiligen Situation entsprechenden Hitting Ansatz wählen!**
- **Gesamte Batting Order ist in dieses Offensivkonzept einbezogen und ihm unterworfen!**

3. Power Hitting – Definition

Beim Power Hitting, versucht der Schlagmann, unter Umständen, unabhängig von der Spielsituation, den Ball so hart und weit wie möglich zu schlagen (Driving the Ball), mit dem Ziel einen Base Hit, im Idealfall sogar einen Extra Base Hit, zu erzielen.

Um dieses Ziel zu erreichen, versucht er, wenn möglich, auf „seinen Pitch“ zu schwingen, um ihn in seine „Power Zone“ zu schlagen.

Er benutzt dazu eine Schlagtechnik, die maximalen Bat Speed ermöglicht und ihn in die Lage versetzt den Ball weit ins Outfield zu schlagen.

In diesem Zusammenhang wird häufig von Rotational Hitting Mechanics, und einem Upswing gesprochen.

4. Situational Hitting – Definition

Beim Situational Hitting, versucht der Schlagmann, an die jeweilige Spielsituation angepasst zu schlagen.

Aus der Spielsituation ergeben sich dabei im Wesentlichen 3 Aufgaben:

- a) ans Base kommen**
- b) einen Läufer in (Scoring Position) vorrücken lassen oder**
- c) einen Läufer punkten lassen**

Während seines AB's unterwirft er sein ganzes Tun der Zielerreichung der o.g. Aufgaben.

Um die Aufgabe zu erfüllen, schwingt er auf einen für die Situation passenden Pitch.

Er benutzt dazu i.d.R. die Inside-Out-Schlagtechnik, die ihm maximale Schlägerkontrolle ermöglicht und ihm so erlaubt, den Ball optimal zu steuern.

Sie befähigt ihn außerdem dazu, auch mit 2 Strikes und bei dominantem Pitching zumindest Kontakt zu machen und den Ball ins Spiel zu bringen.

5. Situational Hitting vs. Power Hitting – Vor- und Nachteile

Vorteile Situational Hitting

- Ø Größere Schlägerkontrolle
- Ø Mehr taktische Optionen (Läufer bewegen, Läufer punkten lassen)
- Ø Größere Beeinflussung der defensiven Positionierung des Gegners
- Ø Größere Anzahl produktiver Outs
- Ø Versetzt gesamte Batting Order in die Lage einen wichtigen Beitrag für die Offensive zu leisten
- Ø Versetzt auch schwache Hitter in die Lage einen wichtigen Beitrag für die Offensive zu leisten
- Ø Funktioniert auch, wenn Hitter slumpen
- Ø Ideales Mannschaftsoffensivkonzept
- Ø Fähigkeit: „Manufacturing Runs“
- Ø Funktioniert auch, wenn Hitter slumpen

Nachteile Situational Hitting

- Ø Verlust von Power (weniger Extra Base Hits)
- Ø Weniger Big Innings
- Ø Nichtentfaltung von Power Skills/Entwicklung von defensiven Hittern
- Ø Weniger spektakuläre AB's

Vorteile Power Hitting

- Ø Mehr Power, mehr Extra Base-Hits
- Ø Mehr Big Innings
- Ø Entfaltung von Power Skills/Entwicklung von offensiven Hittern
- Ø Spektakuläre AB's
- Ø Große Effizienz mit nur einem Schwung

Nachteile Power Hitting

- Ø Geringere Schlägerkontrolle
- Ø Weniger taktische Optionen (Läufer bewegen, Läufer punkten lassen)
- Ø Eindimensionale Hitter / Hitter sind leichter auszurechnen
- Ø Geringere Beeinflussung der defensiven Positionierung des Gegners
- Ø Mehr unproduktive Outs
- Ø „Alles oder Nichts“-Ansatz
- Ø Mehr Strikeouts
- Ø Mehr Flyouts
- Ø Weniger Kontakt
- Ø Weniger Bälle mit Error-Potenzial

6. Wahl der Offensivstrategie

A. Power Hitting = passendes Offensivkonzept, unter folgenden Rahmenbedingungen:

- Ø Gute, kompetente Hitter im Idealfall mit Power
- Ø Schlagbares gegnerisches Pitching
- Ø Schwache gegnerische Defensive
- Ø Passender Zeitpunkt im Spiel: z.B. Anfangsphase des Spiels oder hoher Punktestand (Führung oder Rückstand)

Wenn Voraussetzungen für den Power Hitting-Ansatz nicht gegeben sind empfiehlt sich der Einsatz alternativer Offensivstrategien (z.B. Situational Hitting und Short Game).

B. Situational Hitting = passendes Offensivkonzept, unter folgenden Rahmenbedingungen:

- Ø Zu wenig gute Hitter, nur wenig Power
- Ø Starkes gegnerisches Pitching
- Ø Starke gegnerische Defensive
- Ø Passender Zeitpunkt im Spiel: z.B. Spiel in Entscheidungsphase, knapper Spielverlauf, niedriger Score

Anmerkung # 1: Spielniveau hat große Auswirkung auf Wahl der Offensivstrategie!

Anmerkung # 2: Eine Kombination von verschiedenen Offensivkonzepten ist je nach Spielsituation möglich!

7. Situational Hitting – Voraussetzungen für eine effektive Anwendung

A. Inside-Out Schwung

B. Pitch Selection u. Fähigkeit “to work the count”

C. Verbindung Situational Hitting-Ansatz mit Short Game-Taktik

8. Situational Hitting – Zielsetzungen und Zielerreichung in verschiedenen Spielsituationen

Anmerkung: Die individuellen Fähigkeiten des Hitters, der Count, die defensive Positionierung des Gegners, der Spielstand und äußere Einflüsse, sind weitere Variablen, die die Auswahl der Offensivmaßnahme(n) beeinflussen.

A. Leadoff Hitter

Ziel: ans Base kommen, langes AB
Zielerreichung: BB, HP, Hit, Extra Base Hit, Base Hit Bunts (Drag oder Push)

B. Kein Läufer am Base

Ziel: ans Base kommen
Zielerreichung: BB, HP, Hit, Extra Base Hit, Base Hit Bunts (Drag oder Push)

C. Läufer am 1B

Ziel: Läufer auf Scoring Position vorrücken lassen
Zielerreichung (0 Aus): BB, HP, Sacrifice Bunts, Base Hit Bunts (Drag oder Push), Ground Ball, H&R, R&H, FB&H, FB&H + H&R, Hit, Extra Base Hit
Zielerreichung (1 Aus): BB, HP, Sacrifice Bunts, Base Hit Bunts (Drag oder Push), Ground Ball, H&R, R&H, FB&H, FB&H + H&R, Hit, Extra Base Hit
Zielerreichung (2 Aus): BB, HP, Base Hit Bunts (Drag oder Push), Hit, Extra Base Hit

D. Läufer am 2B

Ziel: Läufer vorrücken lassen; Läufer punkten lassen
Zielerreichung (0 Aus): Sacrifice Bunts, Base Hit Bunts (Drag oder Push), Ground Ball auf die rechte Seite, Flugball auf die rechte Seite, Hit, Extra Base Hit
Zielerreichung (1 Aus): Sacrifice Bunts, Base Hit Bunts (Drag oder Push), Ground Ball auf die rechte Seite, Flugball auf die rechte Seite, Hit, Extra Base Hit
Zielerreichung (2 Aus): Base Hit Bunts (Drag oder Push), Hit, Extra Base Hit

E. Läufer am 3B

Ziel: Läufer punkten lassen
Zielerreichung (0 Aus): Bunts (Suicide Squeeze, Safety Squeeze, Sac, Drag oder Push), Ground Balls, FB & H, Sac Fly, Hit, Extra Base Hit
Zielerreichung (1 Aus): Bunts (Suicide Squeeze, Safety Squeeze, Sac, Drag oder Push), Ground Balls, FB & H, Sac Fly, Hit, Extra Base Hit
Zielerreichung (2 Aus): Bunts (Drag oder Push), Hit, Extra Base Hit

9. Situational Hitting im Training

A. Tee Work (im Cage, am Cage oder auf dem Feld)

1. Free Swings
2. LD durch die Mitte
3. GR rechte Seite
4. LD/FL rechte Seite
5. Drive the Ball

B. Side Toss Work (im Cage, am Cage oder auf dem Feld)

1. H&R
2. GR rechte Seite
3. LD/FL rechte Seite
4. LD durch die Mitte
5. Drive the Ball

C. Front Toss Work (im Cage, am Cage oder auf dem Feld)

1. H&R
2. GR rechte Seite
3. LD/FL rechte Seite
4. LD durch die Mitte
5. Drive the Ball

D. Live BP BP-Pitcher oder vs. Maschine (im Cage oder auf dem Feld)

1. H&R
2. GR rechte Seite
3. LD/FL rechte Seite
4. LD durch die Mitte
5. Drive the Ball

E. Simulierte Spielsituation

- | | |
|-------------------------------|-------------------|
| 1. R on 1B, 1 Aus | > H&R |
| 2. R on 2B, weniger als 2 Aus | > GR rechte Seite |
| 3. R on 3B, weniger als 2 Aus | > Sac Fly |

F. Intrasquad Game

G. Freundschaftsspiel

H. Pflichtspiel

I. Bunting u. Base Running